Niveau(x) d'enseignement: 9 Numéro EDUQ : 8270649
Centre d'intérêt: 950

Desrosiers, Jules.

Les jeux économiques, compte tenu des nouvelles orientations de la formation socio culturelle des adultes : bilan et plan d'action / [Jules Desrosiers ; pour le] Ministère de l'éducation, Direction générale de l'éducation des adultes, Service Recherche et développement, Equipe Etudes et projets. -- Montréal : La Direction, 1982.
24 f. : graph. ; 28 cm.

Cote Dewey: 330.0715'09714/D474j Cote LC: H/62

Descripteur(s): *Education économique *Jeu éducatif *Simulation *Education sociale *Education des adultes

A partir de 1976, la Direction générale de l'éducation des adultes (DGEA), en accord avec le ministère de l'Industrie et du Commerce (MIC), a entrepris de donner un nouvel essor à l'éducation économique des adultes. Un des moyens privilégiés par la DGEA fut l'organisation, par les commissions scolaires, de sessions de formation faisant appel à une approche pédagogique basée sur des "jeux économiques". Il s'agit de travail en groupe basé sur l'alternance de simulation de phénomènes économiques et de réflexion sur les phénomènes vécus lors des expériences de simulation. Le document fait le point sur l'utilisation de cette technique pédagogique.

Une première partie présente le déroulement chronologique de l'action de la DGEA, de 1976-1977 à 1981-1982. Suit un bilan de l'éducation économique des adultes par les jeux: expérimentation de cinq jeux économiques d'excellente qualité (PIC, l'Ile, Educo-Société, Simulation budgétaire, Coopération); formation de 4000 adultes par les jeux économiques; établissement de contacts avec divers milieux intéressés par la question. Des recommandations et un plan d'action quant à l'avenir des jeux économiques sont finalement présentés.

Les coupures budgétaires et l'orientation des politiques en matière d'éducation des adultes (priorité aux analphabètes et aux handicapés) vont amener la DGEA et les commissions scolaires à restreindre considérablement leur implication en matière d'éducation économique. Aussi l'auteur recommande-t-il que la DGEA prenne toutes les mesures convenables pour confier les jeux économiques à qui est en position de relais et pour qui l'éducation économique est une priorité. Un plan d'action est proposé à cette fin. Par ailleurs, la DGEA devrait préparer un guide d'élaboration des jeux économiques qui diffuserait son expertise en ce domaine.

Type de document: r
Notice(s) connexe(s): 8270455
Auteur de l'analyse: ar

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction générale
de l'éducation des adultes

Service recherche et développement
Equipe Etudes et Projets

EDUQ 8270649

546

LES JEUX ECONOMIQUES, COMPTE TENU DES NOUVELLES ORIENTATIONS DE LA FORMATION SOCIO CULTURELLE DES ADULTES: BILAN ET PLAN D'ACTION

Montréal, Janvier 1982

Ce texte a été préparé grâce à la collaboration de Guy Dupont, avec qui j'en ai discuté toutes les étapes, celle de Lyson Paquette, qui a notamment réalisé un sondage auprès de 20 organismes pour les fins du présent rapport, celle de Guy Arsenault et de Sylvie Malaison-Chouinard qui ont lu et commenté une version préliminaire.

Jules Desrosiers

INTRODUCTION

A partir de 1976, la Direction générale de l'éducation des adultes (DGEA) a entrepris de donner un nouvel essor à l'éducation économique des adultes. Cette décision fur prise pour réaliser une priorité du ministère de l'Education et même du Gouvernement. Elle donne lieu, notamment, à une entente avec le ministère de l'Industrie et du Commerce (MIC) ayant pour effet de reconnaître au ministère de l'Education (MEQ) le rôle d'intervenant unique en matière d'éducation économique.

Un des moyens privilégié par la DGEA fut l'organisation, par les Commissions scolaires presque exclusivement,de sessions de formation faisant appel à une approche pédagogique dite "jeux économiques" (1). Il s'agit de travail en groupe basé sur l'alternance de simulation de phénomènes économiques et de réflexion systématique sur les phénomènes et expériences vécues lors des phases de simulation.

Il y a lieu de faire le point sur l'utilisation de cette innovation (les jeux économiques) pour l'éducation économique des adultes. C'est là le propos du présent texte.

---

(1) Les autres moyens sont les suivants: des OVEP et l'animation communautaire contribuent de façon habituelle à des actions d'éducation économique; il y a un cours optionnel d'économie en secondaire V; enfin on diffusa un cours d'économie dans Le Soleil de Québec en 76-77 et dans les hebdo régionaux en 78-79.

DEROULEMENT CHRONOLOGIQUE DE L'ACTION DE LA DGEA

- 1976 - 77 -

La DGEA complète des démarches commencées par le MIC pour l'achat de jeux français. Le MEQ est dorénavant propriétaire de 5 jeux économiques: PIC et LILE, EDUCO-Cie, EDUCO-BANQUE et EDUCO-Inflation. Aucun de ces jeux ne sera utilisé tel quel. Quatre seront adaptés par des commissions scolaires et un Cégep et deux autres (Simulation budgétaire et coopération) seront créés par des Commissions scolaires , à la demande de la DGEA. Sur les entrefaites, cette dernière décidait de ne plus acheter de jeux à l'étranger, mais plutôt de commanditer au Québec des adaptations ou des créations au besoin.

- 1977 - 78 -

La commission scolaire régionale (CSR) de l'Estrie et quelques rares commissions scolaires avec elles adaptent et expérimentent certains jeux économiques. Quelques 8 sessions (1) de formation sont tenues.

- 1978- 79 -

Deux jeux économiques sont disponibles pour toutes les commissions scolaires régionales: PIC et LILE . Ils portent sur la sensibilisation aux grands phénomènes et agents économiques. A la demande de la DGEA, la CSR de l'Estrie fait la formation de 20 formateurs pour une douzaine de commissions scolaires volontaires, qui organisent une quinzaine de sessions.

Pour la DGEA, l'éducation économique est "prioritaire". Elle consacre 230 000$ à l'éducation économique par les hebdos régionaux.

---

(1) Une session de formation regroupe en moyenne une vingtaine de personnes.

- 1979-80 -

Pour la DGEA, l'éducation économique est toujours prioritaire. 200 000$ sont affectés aux projets régionaux et locaux des commissions scolaires.

Côté jeux économiques, on constate à la DGEA que leur pénétration est relativement trop lente. On attribue cette lenteur au fait que les jeux sont peu ou pas connus et que l'économique est un sujet peu attrayant. On décide donc de concerter les efforts des divers Services de la DGEA (formation de formateurs, aide à l'organisation locale et au recrutement, mise à jour d'un jeu déjà lancé) pour faire de 79-80 l'année-test: les jeux économiques perceront cette année-là ou ce sera jamais.

On conçut et réalisa 2 importants programmes de formation de formateurs, on aida les organismes à utiliser les ressources les uns des autres et notamment leurs formateurs, on supporta le recrutement local par l'élaboration de stratégies, l'impression de pochettes d'information, de dépliants, de communiqués et d'un diaporama.

La stratégie privilégiée pour le recrutement d'une clientèle s'appuya sur l'hypothèse que les jeux sont bons et pertinents et qu'ils ne peuvent que gagner à être connu. On incita donc les organismes à recruter, par contact direct de personne à personne, "n'importe qui auprès de qui le Service de l'éducation des adultes est crédible", pour faire connaître les jeux et amorcer ainsi un recrutement en tâche d'huile dans les mois et années ultérieurs.

Les jeux économiques passèrent le test puisque 40 commissions scolaires organisèrent 60 sessions de formation. En même temps, il était clair que les jeux économiques ne pouvaient pas se passer d'une attention particulière dans l'immédiat.

- 1980 - 81 -

En 1980-81, l'éducation économique n'est plus prioritaire pour la DGEA. Elle annoncera des orientations nouvelles en début d'année. Et au printemps, elle annoncera des coupures budgétaires particulièrement sensibles en éducation populaire.

Ces trois évènements survenant à mesure que l'année avance, ralentissent évidemment l'aide fournie par la DGEA et le zèle des organismes alors que les jeux économiques auraient encore besoin de support particulier pour être viables.

La DGEA lance un troisième jeu, moins sophistiqué que les deux premiers et portant sur la comptabilité des entreprises. Il intéresse surtout les propriétaires d'entreprises artisanales et petites.

Chaque fois que l'occasion s'y prête, la DGEA fait connaître les jeux économiques au Bureau des sous-ministres, à la Direction générale du développement pédagogique, à la Direction générale de l'enseignement collégial, au ministère des Coopératives et Institutions financières, à la Société des professeurs d'économie du Québec, à la Fondation québécoise de l'éducation économique et même au ministère de l'Industrie et du Commerce.

Cette année là, sur le terrain: quinze commissions scolaires organisent 40 sessions de formation. Et on commence à distinguer très nettement deux types de clients: des individus n'ayant pas de lien commun évident avec la chose économique sinon d'être

consommateurs ou contribuables, et des personnes déjà membres de groupes à vocation économique (membres ou officiers de Caisses populaires ou autres coopératives, membres de Conseils régionaux de développement, etc.)

- 1981-82 -

En 1981-82, les nouvelles orientations et coupures budgétaires s'appliquent en éducation populaire. Dans toutes les ommissions scolaires, les activités sont très réduites en éducation populaire et en plusieurs endroits le personnel hier encore affecté à l'éducation populaire est maintenant affecté à d'autres responsabilités.
Quatre jeux économiques sont maintenant disponibles. Le moins sophistiqué est le dernier-né. Il porte sur le budget familial et intéresse le gestionnaire de ce budget (la mère ou le père de famille). Un cinquième est en préparation, qui porte sur la coopération. Il s'adresse aux élus des coopératives et aux groupes populaires qui veulent se former en coopérative.

La DGEA garde contact avec de plus en plus d'instances provinciales liées à l'éducation économique.

Sur le terrain, les jeux déclinent, comme l'éducation populaire: 17 commissions scolaires organiseront 23 sessions utilisant les 4 jeux mis à leur disposition par la DGEA (1).

Plusieurs commissions scolaires n'utilisent plus les jeux qui étaient jusqu'à récemment très actives dans les nouveaux contenus de l'éducation populaire (économie, alimentation, consommation, etc.) (2) D'autres commissions scolaires (3) par contre restent

(1) A partir d'un sondage réalisé par Lyson Paquette, cette dernière, Guy Dupont et Jules Desrosiers ont établi ces chiffres, très probables selon eux.
(2) Estrie, CECM, Grand Portage, Tardivel.
(3) Chicoutimi, Lapointe et Louis-Hémon, Chauveau.

fidèles, mais pour combien de temps ?, au public "éducation populaire": l'une d'elles croit même pouvoir organiser des jeux économiques auto-financés.

Enfin quelques organismes (2 commissions scolaires et 2 Cégeps (1)) tentent de rester en contact, même fragile, avec des groupes régionaux à vocation économique.

La figure 1 illustre de façon spectaculaire la montée et le déclin de l'utilisation des jeux économiques par les commissions scolaires.

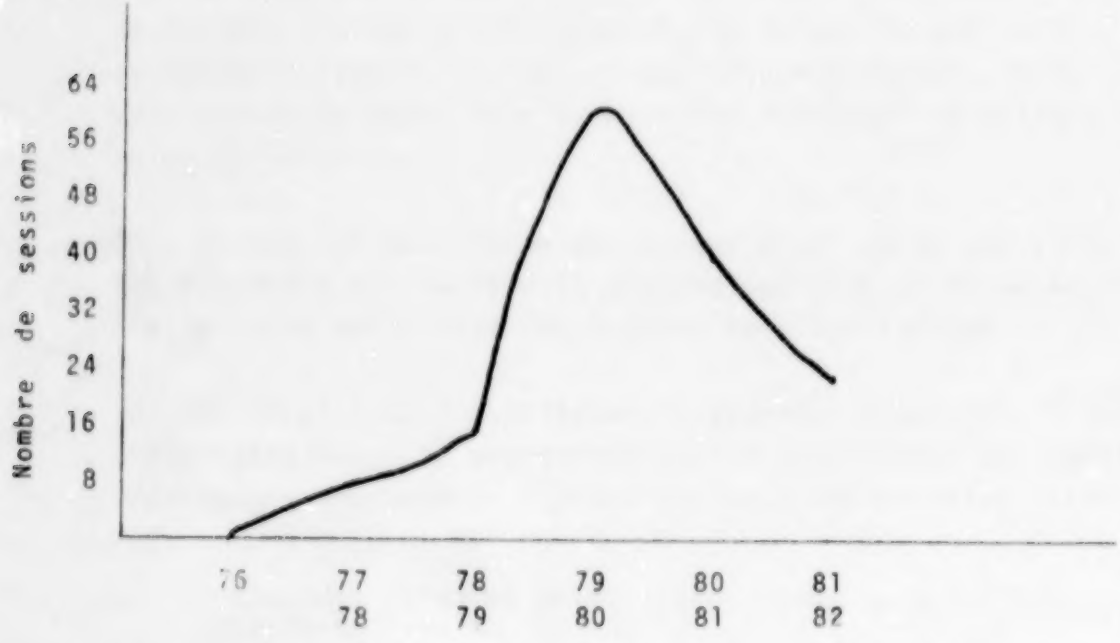

fig.1: Nombre de sessions de jeux économiques organisées par les commissions scolaires depuis l'année des premières implantations.

---

(1) Chaudière et Lac Témiscamingue, Outaouais et Matane.

UN BILAN DE L'EDUCATION ECONOMIQUE DES ADULTES PAR LES JEUX

1. - Cinq jeux économiques excellents

La DGEA a produit (ou adapté), expérimenté et diffusé quatre jeux économiques, un cinquième est en voie d'expérimentation. Rappelons que ces activités d'apprentissage portent sur les thèmes suivants: les grands phénomènes et agents économiques, le bilan des entreprises, le budget familial, la mise sur pied et le développement d'une coopérative.

Il est important de souligner que la DGEA a fait oeuvre utile, en matière d'éducation économique, en dotant le Québec de ce matériel innovateur, adapté aux caractéristiques du public québécois aussi bien qu'au sujet "lointain et difficile" qu'est l'économie.

Il y a lieu ici de dire un peu ce que c'est qu'un jeu économique, quelle est la formule pédagogique mise en cause et l'origine de son intérêt et quelles sont ses limites.

Sur une échelle où l'on alignerait diverses situations d'apprentissage selon le degré croissant d'implication des participants, on trouve dans l'ordre (et sans vouloir être exhaustif:

1. l'exposé (plus ou moins vivant, plus ou moins bon spectacle),
2. l'enseignement programmé (sans ou avec applications concrètes),
3. l'étude de cas,
4. la simulation,
5. le jeu de rôle,
6. Le T-Group (maximum d'ut8lisation de contenus apportés par les participants, maximum d'interaction entre les participants, utilisation maximale des processus et contenus émotifs).

Les jeux économiques qui composent la panoplie de la DGEA ne sont pas tous faits suivant le même modèle et n'appartiennent pas tous à la même catégorie. Ils se situent majoritairement dans la catégorie 4 (simulation). Ils impliquent toujours des études de cas puisqu'il s'agit en général de vastes simulations entrecoupées d'arrêts dont le but est de clarifier des concepts et de "comprendre" l'aspect économique des évènements qui se déroulent. Ils impliquent toujours des études de cas.

Voici en quoi ces simulations sont des activités appropriées à l'éducation économique des adultes:

Dans ces jeux économiques, chaque participant se voit assigner un rôle, qu'il peut choisir dans certaines limites. La façon dont les différents rôles sont joués est suffisamment imprévisible pour produire des situations variées et imprévues qui piquent l'intérêt des participants, suscitent leur réflexion et appellent des réactions. Par contre, les règles de fonctionnement favorisent le traitement de contenus pré-déterminés et annoncés d'avance; la conduite du jeu favorise l'expérimentation de comportements, de réactions, d'attitudes, de compréhension "comme pour vrai" sans les conséquences sociales et financières du "pour vrai"; le degré d'approfondissement d'une même réalité (ex.: l'inflation) peut varier suivant les connaissances des participants (ex.: un diplômé en administration vs monsieur tout-le-monde), pour un même degré d'implication et d'intérêt des participants.

La formule a aussi des inconvénients. L'un d'eux tient à sa nouveauté. En effet, la simulation comme situation pédagogique a été relativement peu exploitée jusqu'à maintenant. En conséquence il est courant que les personnes qui en entendent parler ne comprennent pas bien de quoi il s'agit. C'est plus facile lorsqu'on en a une expérience. C'est pourquoi il est souvent difficile d'inciter des gens à participer à un jeu économique; de même, plusieurs

responsables de l'éducation économique ne sont pas attirés par la formule avant d'avoir participé à un jeu et "découvert" ses avantages originaux.

Notons un autre inconvénient des jeux économiques: on n'a pas trouvé comment les utiliser en séquence moindre qu'environ 3 heures consécutives. Au début, on croyait même qu'il fallait nécessairement procéder par sessions intensives, comme par exemple toute une fin de semaine, pour le jeu de PIC. On sait maintenant que trois heures d'affilée sont suffisantes. Mais c'est environ le temps minimum qu'il faut mettre pour simuler une tranche significative de vie et l'exploiter en vue de l'apprentissage. Pour des adultes, cela représente une demi-journée ou une soirée et ça va. Mais il paraît qu'au régulier, le découpage de la formation en période de 50 minutes est nécessaire. Cela est un frein à l'utilisation des jeux économiques avec les jeunes (il y en a d'autres, mais ça semble le seul qui soit insurmontable).

2. - Quatre milles adultes formés par les jeux économiques

A peu près quatre milles adultes québécois ont été sensibilisés à l'économie par les jeux économiques. Même en ajoutant à ce nombre les adultes formés par des OVEP, par des actions d'animation communautaire, par les cours de formation générale (un cours d'économique est optionnel en secondaire V), par les opérations SOLEIL et HEBDO REGIONAUX (ces dernières opérations ayant formé beaucoup moins d'adultes qu'on ait pu le croire au début, soit au total entre 800 et 1100[1]),même en dénombrant et additionnant tous ces adultes québécois, on peut dire qu'il n'y a pas beaucoup plus d'adultes québécois formés à l'économie qu'il y en avait en 1976. On ne peut dire "mission accomplie" D'ailleurs, si on se reporte à l'annexe 1 et qu'on considère les cibles possibles d'une campagne d'éducation économique, on peut vite constater que la "campagne"de la DGEA visait aussi

(1) Gauvin,Pauline, M.Chouinard,Sylvie:Opération SOLEIL; rapport présenté au comité de coordination.DGEA, MEQ, 1977.
Saucier,Robert: Recherche sur l'impact de l'opération "Initiation à la vie économique", DGEA, MEQ, 1979.

large que possible et a touché un peu (très peu) plusieurs endroits: le consommateur et son budget, l'entreprise artisanale et petite et son bilan, la région et son développement économique, le citoyen et sa compréhension de l'économie.

Le moins qu'on puisse en conclure, c'est la nécessité de continuer.

3. - Des contacts établis avec divers milieux

Au moment de faire le point sur l'éducation économique par les jeux économiques, il est utile de savoir quels milieux ont été sensibilisés à et par ce moyen pédagogique. En effet, il est difficile avons-nous dit d'intéresser des gens à ce produit nouveau. Il est donc important de prendre acte des endroits où une perçée a été faite et un intérêt créé.

Les publics suivants ont été atteints par des commissions scolaires, par des Cégeps et par la DGEA:

a - Des adultes déjà inscrits à l'éducation des adultes, en formation générale (niveau secondaire) ou dans le programme de formation pré-emploi (FPE) pour chômeurs.

b - Des représentants du public traditionnel de l'éducation populaire (individus à revenu moyen ou moyen supérieur, à taux de scolarité légèrement supérieur à la moyenne provinciale, etc.).

c -Des personnes appartenant à un groupe (v.g.: Action-chômage, AFEAS) ou à une institution (v.g. les caisses populaires, des coopératives alimentaires) ayant un intérêt pour l'économie.

d - Des personnes ayant une caractéristique socio-économique commune et recrutés pour l'intérêt de cette caractéristique

commune. V.g.: les petits commerçants d'une localité recrutés pour leur apprendre la comptabilité d'une entreprise. Autre exemple: les leaders économiques d'une sous-région recrutés avec le but explicite de fournir à ces gens une occasion de se mobiliser et de se concerter en vue du développement de leur territoire.

e - Des organisations économiques à vocation supra-régionale et nationale, y compris des ministères à vocation économique, sont en contact avec la DGEA sur la question des jeux. C'est le cas du ministère des Coopératives et Institutions financières, d'un groupement de propriétaires de P.M.E. privées, des ACEF, etc. (il s'en ajoute fréquemment).

f - L'enseignement des jeunes est en contact avec les jeux économiques des multiples façons suivantes:

La DGEA ayant informé le Bureau des sous-ministres de ses travaux, celui-ci nous référa les Directions générales de l'enseignement supérieur, du développement pédagogique et de l'enseignement collégial.

Des professeurs s'adressent fréquemment à la DGEA individuellement ou par le biais d'associations comme la Société des professeurs d'économie du Québec et du Syndicat des enseignants de la C.E.C.Q.

Localement, plusieurs commissions scolaires ont invité les professeurs des jeunes à des sessions de jeux économiques.

CONCLUSION

Si l'on considère l'évolution des jeux dans les commissions scolaires, l'on constate une montée graduelle du nombre de sessions jusqu'à un maximum situé en 1979-80 et suivi d'une chute rapide qui permettra de revenir prochainement à zéro. Par ailleurs, il est évident que le sort des jeux économiques dans les commissions scolaires est actuellement lié à l'évolution de l'éducation populaire et de la formation socio-culturelle. Et cette évolution laisse l'éducation économique pour compte. Cela se comprend puisque les orientations de la DGEA,en formation générale et socio-culturelle,mettent l'accent sur les services éducatifs aux défavorisés. Les services éducatifs privilégiés (en formation socio-culturelle) s'éloignent des approches scolaires pour tendre vers l'animation communautaire, le support à l'action communautaire, l'accueil et la référence.

Quant aux clientèles défavorisées, on priorise les analphabètes et les handicapés.

Or il est clair qu'aux yeux du gouvernement actuel et des participants au Sommet où le gouvernement a pris des engagements sur l'éducation économique, cette dernière mesure n'en est pas d'abord une en faveur des couches défavorisées de la population mais d'abord à destination du québécois moyen (consommateur, électeur, contribuable, épargnants, entrepreneurs, coopérateurs, etc.). C'est d'ailleurs en ce sens que le MIC puis la DGEA organisèrent leur action en vue de l'éducation économique par les jeux économiques notamment.

Et là où l'évolution de l'éducation populaire et de la formation socio-culturelle se mettent à vraiment exclure l'éducation économique, c'est à partir de l'annonce des coupures budgétaires en 1980. Bien que la DGEA conserve l'éducation économique sur la

liste des activités de formation finançables à même l'enveloppe globale, la dite enveloppe semble maintenant tellement mince que les orientations de la DGEA sont en passe de devenir les priorités exclusives des organismes. Seuls en effet pourront s'écarter de ces orientations et développer un secteur de formation qui ne corresponde pas à ces orientations les SEA qui pourront réunir les deux conditions suivantes: l'auto-financement complet (c'est-à-dire incluant le temps de conception, d'encadrement et d'organisation) et une volonté expresse de l'organisme (commission scolaire ou Cégep). Dans le cas de formations peu payantes, ET l'économie est un de ces cas où le besoin est grand mais la demande de formation faible, il faudra trouver un bailleur de fonds autre que l'inscrit lui-même. Les SEA qui remplissent ces conditions sont peu nombreux. L'ensemble des commissions scolaires alignera plutôt l'ensemble de ses moyens sur les orientations de la DGEA.

C'est pourquoi je dis que les jeux économiques n'ont en général pas d'avenir dans les commissions scolaires. Je dis: "en général" parce qu'il y a quelques exceptions, qu'on verra plus loin, au paragraphe des recommandations.

Mais avant de passer aux recommandations, je voudrais inscrire ici une réflexion qui m'est venue en essayant de comprendre ce qui arrive et arrivera aux jeux et à l'éducation économiques.

J'ai compris en effet que ce constat, à savoir que l'éducation économique n'a presque pas d'avenir dans les commissions scolaires, s'applique à d'autres thèmes nouveaux comme l'alimentation, la coopération, l'environnement, l'aménagement dont sont respectivement promoteurs les ministères des Affaires sociales, des Coopératives et Institutions financières, de l'Environnement, des Affaires municipales, dans la (large) mesure où ces thèmes, et d'autres à venir, concernent les couches socio-économiques moyennes de la population.

En effet, en formation socio-culturelle, la DGEA ne peut s'occuper que de ses priorités à elle. Or ces priorités, appliquées de façon exclusives et dans un contexte de rareté d'argent, excluent les groupes à revenu moyen.

C'est curieux (est-ce vraiment curieux?) cette DGEA qui, en formation professionnelle, ne s'occupe que des priorités des autres et en formation socio-culturelle que des siennes. Cela cadre mal en tout cas avec l'hypothèse du gestionnaire unique.(1) Je crois en effet qu'on assiste à un test de cette hypothèse et que cette dernière ne résiste pas. Je formulerai le résultat du test de la façon suivante:dans une conjoncture de réaménagement des dépenses de l'Etat, réaménagement qui se traduit en coupures à l'éducation, le MEQ est le pire gestionnaire à qui confier des priorités pour fin de formation socio-culturelle et même générale. Pour que le MEQ (la DGEA) devienne capable de s'occuper proprement des demandes d'autres commanditaires, il faudra qu'on remplisse les deux conditions suivantes:

1o) apporter de l'argent neuf,

2o) donner au nouveau commanditaire une possibilité réelle de contrôle sur l'exécution de sa demande.

Mais la première condition reste improbable. Le ministre des Finances peut-il en effet développer financièrement une éducation des adultes qui doit être développée mais dont le budget est dans le budget d'un MEQ dont on veut contenir la croissance? L'éducation des adultes ne sera-elle pas toujours considérée comme du "mou" dans ce contexte, malgré les recommandations de la CEFA, la vigilance des fonctionnaires de l'éducation des adultes et celle, lointaine, de l'opinion publique? Si la première condition ne se réalisait pas,il vaudrait mieux, pour le développement de l'éducation des adultes, laisser aux autres ministères le soin de faire eux aussi de la formation ou leur suggérer de la commanditer directement aux organismes de formation.

(1) Je connais le cas français de gestionnaire unique. Il a trois ou quatre garanties pour éviter ces pièges: il a des priorités mais pas de réseau de formation; par son rattachement au premier ministre, il essaie d'éviter de privilégier l'orientation d'un seul réseau, d'un seul usager ou d'un seul bénéficiaire; les réseaux de formation, les usagers et les bénéficiaires ont un contrôle sur le gestionnaire unique; il a de l'argent, beaucoup d'argent.

RECOMMANDATIONS

L'effort de la DGEA et des commissions scolaires en matière d'éducation économique et d'utilisation des jeux économiques n'est pas et ne sera pas ce qu'on crût qu'il allait être. En conséquence je suggère que la DGEA pose les gestes suivants:

1. Qu'elle en informe les autorités de son ministère et celles du ministère de l'Industrie et du Commerce.

2. Qu'elle prenne les mesures convenables pour confier les jeux économiques à qui est en position de relais et pour qui l'éducation économique est une priorité.

   Deux commentaires:

   - Cette recommandation est ventilée plus loin sous forme d'un plan d'action. Pour le réaliser, la DGEA doit pouvoir y mettre du temps. Sinon il se passera ceci que n'osant pas mettre les jeux économiques sur une tablette, la DGEA les "passera" à d'autres organismes qui, eux, en prendront l'odieux!

   - Avant ou au moment de donner suite à cette recommandation et notamment aux recommandations 2.2, 2.6, 2.8, 2.11, 2.12, 2.14, 2.15, 2.16, 2.17 ci-après, il est important que la DGEA se rappelle que plusieurs commissions scolaires savent utiliser les jeux économiques et sont éventuellement ressources pour continuer à le faire, pour peu qu'elles en aient les moyens financiers.
     Exemple: si le MIC pouvait financer des sessions de PIC, il pourrait -- il devrait-- compter sur l'expertise d'une trentaine de commissions scolaires identifiées.

3. Qu'elle écrive un guide d'élaboration de jeux économiques (ou éducatifs) qui couche sur papier l'expertise de la DGEA en la matière en la rendant utilisable par d'autres organismes centraux ou organismes de formation.

Je détaillerai maintenant la portée de la deuxième recommandation dans les pages suivantes.

PLAN D'ACTION

Noms et caractéristiques des jeux économiques de la DGEA	Actions recommandées
PIC (Pour:prix,inflation, consommation) Activité de synthèse sur les rôles et l'interaction des principaux agents économiques à l'échelle de la société. Durée approximative: 24 heures réparties en séquences de 3 heures ou en sessions intensives (v.g. une fin de semaine). Intéresse presque tous les publics, de "peu instruits" à "diplômés en économique". Requiert deux animateurs et un minimum d'environ 20 participants (jusqu'à environ 40).	2.1. Transférer ce jeu du côté de l'enseignement des jeunes. La Société des professeurs d'économie du Québec a déjà entrepris des démarches auprès de la DGEA. Elle dit vouloir adapter ce jeu aux jeunes et le diffuser auprès des professeurs du secondaire. La DGDP et la DiGEC ont été bien informées de l'existence de ce jeu, mais elles ne pourront poser un jugement sur son intérêt que lorsque de leurs représentants en auront fait l'expérience. 2.2. La DGEA doit trouver les moyens de provoquer et de suivre des expériences d'utilisation des jeux dans la formation scolaire des adultes, c'est-à-dire dans les Commissions scolaires, en formation générale et en F.P.E. et,dans les Cégeps, en comptabilité I, II et III où l'on observe de graves problèmes de motivation et d'abandon, en finance et en marketing. 2.3. Ce jeu a été utilisé auprès de leaders économiques régionaux comme déclencheurs de motivation et de concertation à quelques reprises par la C.S.R. Chauveau et par le Cégep de l'Outaouais. La DGEA a aidé ces initiatives. Elle a aussi aidé le Cégep de Matane à adapter et à utiliser le jeu de l'ILE (voir ci-après) spécifiquement à cette fin. Action à prendre? Je n'en vois pas encore. 2.4. Le Service de formation du MIC pourrait peut-être se réintéresser à ce jeu pour l'éducation des adultes de type :"éducation populaire". Le PIC en effet est venu au Québec par le CRIPPE de Sherbrooke. 2.5. L'Institut de technologie agricole de La Pocatière croit pouvoir utiliser ce jeu après adaptation pour f ire comprendre certaines politiques agricoles. 2.6. Le ministère des Institutions financières et coopératives y voit un intérêt pour une sensibilisation à l'économie générale préalable à l'éducation à la coopération. 2.7. Des C.O.F.I. le trouvent utile à la compréhension globale du fonctionnement social.

Noms et caractéristiques des jeux économiques de la DGEA	Actions recommandées
L'ILE Activité de synthèse et/ou de sensibilisation à la macro-économie et notamment à la nécessaire complémentarité des ressources et des agents économiques. Durée: 15 heures en séquences de 3 heures ou en sessions intensives (vg.une fin de semaine) Nombre de participants: entre 12 et 20. Un animateur suffit.	2.8. Les recommandations 2.1,2.2 et 2.4 s'appliquent aussi au jeu de L'ILE. Je crois en effet que l'enseignement des jeunes, le MIC et la formation scolaire des adultes pourraient faire leur profit du jeu de l'ILE. Mais il faudrait choisir le jeu le plus approprié à telle ou telle circonstance. 2.9. Pour des fins de développement régional le jeu de l'ILE a une certaine supériorité sur le PIC. Si un jour il devient pertinent d'appuyer et d'instrumenter le volet "développement régional" du couple "éducation des adultes et développement", la DGEA devra se souvenir qu'elle connaît non pas la panacée mais un instrument pertinent et un organisme compétent: le Cégep de Matane.
EDUCO-SOCIETE (autrefois: EDUCO-Cie) Activité permettant à des propriétaires et à des administrateurs de PME et d'entreprises artisanales de se sensibiliser aux bilans et états des bénéfices, et aux indications respectives du financement à court et à long terme. (Peut facilement être adapté à la comptabilité d'une coopérative). Durée: de 15 à 20 heures en séquences de 3 heures ou en sessions plus longues. Nombre de participants: de 12 à 24. Un animateur suffit.	2.10. Plusieurs croient que cette activité serait utile dans le cadre des cours organisés par les Cégeps pour les PME, mais d'autres disent que non. Il faudra voir ce qu'il en est vraiment. 2.11. Ce jeu a été conçu pour atteindre des personnes qui ne s'inscrivent pas à des activités longues de formation. A la phase "expérimentation" de l'élaboration de ce jeu, ces gens furent rejoints par le biais "Education populaire - Animation communautaire". c'est pourquoi je recommande de voir avec les responsables de l'animation communautaire quel profit ils peuvent en tirer. 2.12. Mais pour atteindre le vaste public auquel peut servir ce jeu, il faut songer à l'offrir à des organismes de formation pour qui cela est prioritaire: le secteur de services aux entreprises manufacturières du MIC, la Banque fédérale de développement, et je ne sais quels organismes (sont-ce des OVEP?) qui seraient en contact avec la clientèle des petits commerçants et des artisans.

Noms et caractéristiques des jeux économiques de la DGEA	Actions recommandées
EDUCO-SOCIETE (suite)	2.13. Ce jeu est peut-être tout désigné pour le contexte de Comptabilité I, II, III. Il a déjà été expérimenté au Cégep et au Secondaire V, en comptabilité.
SIMULATION BUDGETAIRE: Permettre à des consommateurs d'apprendre : - à construire un budget en tenant compte de leurs valeurs. Les participants doivent pouvoir lire et écrire et effectuer les quatre (4) opérations. Durée: 3 séquences discontinues de 3 heures. Un animateur suffit. Nombre de participants: de 10 à 30.	2.14. Les ACEF, là où elles existent, pourraient tirer profit de ce jeu, bien que, organismes d'éducation, elles utilisent surtout selon nous la consultation individuelle. Voir leur Fédération. 2.15. Voir si certains OVEP, autres que les ACEF, peuvent utiliser ce jeu. 2.16. Les Services budgétaires d'Alma et de Jonquière peuvent peut-être utiliser ce jeu. 2.17. Proposer le jeu à la Fédération nationale des associations de consommateurs du Québec, de même qu'à la Fédération des magasins Cooprix (certains cooprix font des sessions de formation) et à la Fédération des caisses populaires. 2.18. Il faudrait voir avec les responsables de l'animation communautaire quels services peut leur rendre ce jeu. Se rappeler que les Commissions scolaires ont une expertise en matière d'éducation populaire, d'éducation économique et de jeux économiques.

Noms et caractéristiques des jeux économiques de la DGEA	Actions recommandées
COOPERATION: Construit sous la supervision de la DGEA dans le cadre d'une orientation gouvernementale, ce jeu sera terminé en septembre 1981. Il vise à habiliter des groupes populaires qui veulent démarrer une coopérative et des administrateurs élus à maintenir et développer une coopérative. Durée: à déterminer au printemps 82. Nombre de participants: à déterminer au Printemps 82. Animateur: un seul suffit	2.19. Comme ce jeu n'a pas été lancé, le plus simple est de le livrer, lorsqu'il sera fini, au ministère des Coopératives et institutions financières et au Conseil de la coopération qui, eux,peuvent organiser des sessions de formation.

ANNEXE I

LES CIBLES ET LES BUTS DE L'EDUCATION ECONOMIQUE

Le ministère de l'Industrie et du Commerce et le ministère de L'Education (Direction générale de l'éducation des adultes y comprise) se comportent comme si tout ce qui se fait et se fera en matière d'éducation économique contribue à changer la situation d'ignorance économique des Québécois et comme tel est une bonne chose.

Quand on lit et qu'on réfléchit sur l'éducation économique, on s'aperçoit cependant que les différents promoteurs de l'éducation économique sont loin d'en entendre la même réalité et d'en attendre les mêmes changements.

Pour déblayer le terrain, nous avons identifié cinq façons de voir les effets qu'on peut attendre de l'éducation économique.

On peut considérer cinq niveaux de réalité économique:

Niveau 1, le ménage:

Rôle-type: le consommateur. La plupart des adultes assurent ou assureront la gestion d'une entité économique appelée ménage. Les réalités économiques impliquées sont le budget familial, les contrats, le crédit, l'épargne, le logement, la retraite, etc.
Le but de l'éducation économique: faire des consommateurs éclairés.

Niveau 2, l'entreprise:

Rôle-type: propriétaire ou cadre, entrepreneur. L'entreprise peut être capitaliste-privée ou coopérative. Les réalités économiques concernant ce niveau sont la création, le maintien, le développement d'entreprise(s). Le but ici est la prise de décisions plus rationnelles.

Niveau 2, l'entreprise:(suite)

Rôle-type: travailleur. Le travailleur peut être considéré comme employé (et en tant que syndiqué ou sous d'autres aspects), comme co-gestionnaire, etc. Le but de la formation économique des travailleurs est de leur permettre un dialogue en connaissance de cause ou une meilleure contribution.

Niveau 3, la région:(1)

Rôles-types: développeur, planificateur. Ces rôles sont formellement confiés à des institutions mandataires (commissariats, chambres, conseils) auxquels s'associent ou se substituent des leaders volontaires (vg. député, DEA, entrepreneurs privés). Les réalités économiques de ce niveau sont les ressources, les marchés, les contraintes d'une région, les dynamismes du développement. Le but de l'éducation économique est ici de faire des développeurs capables d'initiatives utiles.

Niveau 4, la société:

Rôles-types: citoyen, contribuable et électeur. Ici le but est souvent très global: l'économie fait partie de la culture de masse, la population doit devenir plus critique, plus dynamique ou plus compréhensive. Les réalités impliquées sont les agents, réalités et phénomènes macro-économiques: la monnaie, l'inflation, les prix, etc.

---

(1) Région est employé ici au sens très large. C'est un territoire identifiable par les rapports économiques actuels ou potentiels entre ses parties. C'est une municipalité, des minicipalités ayant des problèmes ou des intérêts communs voire une structure commune (v.g. une MRC), etc.

Note:

Dans les discours de ces récentes années sur l'éducation économique, (tels que les résume le ministère de l'Industrie et du Commerce dans "L'éducation économique pour tous"(1976), à partir de diverses sources telles les rapports Parent et Fauve, le Conseil économique du Canada, la Revue commerce, etc.), on met l'accent sur les niveaux et rôles 1 - 2 et 4. Le niveau 3 est introduit par nous à partir de notre connaissance des dynamismes actuels du développement.